



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Enviromental Graphic Design*

Calori (2015) mengatakan, Enviromental Graphic Design atau yang bisa disingkat (EGD) dapat diartikan sebagai tanda untuk mengkomunikasikan informasi secara visual, atau dapat diartikan sebagai cara mengkomunikasikan grafis melalui lingkungan buatan ini. EGD dikomunikasikan pada tanda-tanda dan benda-benda lain yang terletak di lingkungan buatan. Seiring dengan berkembangnya kota, membuat lingkungan yang dibangun menjadi lebih kompleks. EGD memiliki peran untuk membantu banyak orang dalam membantu memberikan informasi agar mudah dipahami. Hal ini dapat memudahkan orang dalam memahami lingkungannya, dan mempermudah orang dalam bernavigasi. Hal ini membuat pentingnya terdapat sebuah perencanaan yang sistematis.

Calori (2015) mengatakan terdapat tiga elemen EGD yang saling berkaitan, antara lain:

1. *Signage and wayfinding*

Dalam *Signage and wayfinding*, dapat dilakukan dan di ekspresikan dalam beberapa cara. Pada dasarnya *Signage and wayfinding* memiliki kesinambungan. Fungsi dari *signage* yaitu membantu audiens menemukan arah yang akan dituju dan *wayfinding* adalah cara membuat audiens membayangkan lokasi di suatu tempat

Signage and wayfinding memiliki peran dalam membangun sebuah identitas citra dari sebuah merek tertentu. Fokus utamanya adalah memberi informasi dalam bernavigasi. Sehingga *Signage and wayfinding* dapat dikatakan berhasil apabila membantu audiens mencapai tujuannya (hlm. 6).

2. *Interpretation*

Informasi interpretatif paling sering ditampilkan dalam bentuk pameran, yang terdiri dari tema tertentu. *Interpretation* menceritakan sebuah cerita mengenai lokasi tersebut. Informasi *interpretation* bisa bersifat permanen ataupun sementara. *Interpretation* juga dapat ditunjukkan melalui *sign system* melalui teks dan juga gambar. (hlm. 7).

3. *Placemaking*

Placemaking memiliki peran khusus dalam berkomunikasi melalui tanda. Penyampaian informasi yang tegas dan jelas merupakan tujuan utama dari *placemaking*. Tujuannya agar pesan dapat tersampaikan dengan jelas kepada audiens. Sehingga lingkungan tersebut memiliki citra yang baik dalam menyampaikan informasi. (hlm. 9).

2.1.1. *Signage and Wayfinding*

Signage and Wayfinding paling sering dinyatakan dalam tanda terpadu. Selain memiliki peran sebagai alat navigasi dan menentukan letak, *signage* juga dapat mengkomunikasikan jenis informasi lainnya, seperti sebagai peringatan, informasi

operasional. Signage dapat melakukan peran penempatan dengan membuat identitas yang unik dan membuat tempat merasa berbeda, sehingga secara tidak langsung dapat menciptakan citra merek yang baik melalui lingkungan sekitar.



Gambar 2.1. *Signage* dan *Wayfinding*

(Calori & Eyenden, 2015)

Terdapat sebuah perbedaan antara *signage* dan *wayfinding*. Tujuan utama dari *signage* adalah untuk membantu orang menemukan jalan mereka melalui tanda yang ada di lingkungan sekitar. Sedangkan *wayfinding* biasanya melibatkan lebih dari *signage*, contohnya seperti *landmark*, peta, ponsel/komputer yang memanfaatkan GPS.

2.1.2. Fungsi *Signage*

Menurut Beger (2009) *Signage* berfungsi sebagai pengatur serta pedoman bagi user, penunjang maupun penambah kualitas lingkungan sebagai suatu *enviromental* yang dapat dilihat. *Signage* memiliki fungsi lain sebagai pemberian informasi yang tepat untuk menuntun *user* dalam mencari arah dan mengidentifikasi suatu objek serta fasilitas yang ada (hlm.8).

Dapat disimpulkan bahwa fungsi *signage* adalah sebagai panduan petunjuk arah agar user dapat menemukan informasi yang mereka perlukan dengan jelas dan

tepat. Tujuannya adalah membantu orang agar berhasil dalam bernavigasi dengan baik, hal ini menunjukkan pentingnya desain lingkungan yang baik.

2.1.3. Kategori Signage

Menurut Gibson (2009) *sign* memiliki empat kategori menurut fungsinya sebagai penyampaikan informasi yang beragam. Berdasarkan Hal tersebut signage di kategorikan menjadi (hlm. 48-54):

1. *Identification Signs*

Identification sign bertujuan untuk mengidentifikasi suatu tempat melalui ikon ataupun logo. *Identification sign* menunjukkan sebuah identitas bahwa orang telah sampai di suatu tujuan. Penempatan *Identification sign* biasanya berada pada pintu masuk atau pintu keluar.



Gambar 2.2. City Museum, Melbourne, Australia

(Gibson, 2009)

2. *Orientational Sign*

Berfungsi memudahkan masyarakat melihat lokasi secara keseluruhan dalam bentuk peta. Tujuan dari tanda ini adalah menciptakan panduan arah yang baik. Bentuk visual yang ada pada tanda ini gambaran menyeluruh lokasi denah, serta titik posisi *sign* itu berada, sehingga audiens yang melihat mengetahui posisinya berada. Pada tanda ini ditujukan gambaran secara menyeluruh mengenai suatu lokasi.



Gambar 2.3. *Downtown Map*, San Antonio, Texas

(Gibson, 2009)

3. *Regulatory Sign*

Regulatory Sign berfungsi memberikan informasi berupa peraturan. Pada tanda ini biasanya memuat aturan, mengenai hal yang harus, dan tidak boleh dilakukan. Cara penyampaian pesan pada tanda ini harus menggunakan bahasa yang sopan. Peraturan yang ada pada tanda ini pada umumnya bertujuan untuk menjaga ketertiban di lokasi.



Gambar 2.4. *Chicago Park District, Chicago, Illionis*

(Gibson, 2009)

4. *Directional Sign*

Directional Sign biasanya diletakan dilokasi persimpangan, area masuk, dan area keluar yang jauh dengan lokasi tujuan. *Directional sign* merupakan *sign* yang berfungsi membantu menuntun arah. Tanda ini sering disebut tanda penunjuk jalan, karena berfungsi membantu orang menemukan lokasi tujuan. Perancangan pada *directional sign* harus simple dan menyatu dengan lingkungannya.



Gambar 2.5. *Shea Stadium Queens, New York*

(Gibson, 2009)

2.1.4. **Jenis Pemasangan Signage**

Menurut Chris Calori (2015) terdapat 4 jenis dasar pemasangan *signage*. Ini menjadi penentu dalam pemetaan dan jarak pandang.(hlm. 193)

1. *Freestanding* atau *ground-mounted* dimana bagian bawah *sign* menancap di lantai dan pemasangannya secara horizontal. Pemasangan biasa di lantai. Penggunaan cara ini dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:
 - a. *Pylon* atau *monolith*, pada cara ini panel *signage* seluruh bagian bawahnya menancap ke tanah atau lantai.
 - b. *Lollipop* atau “*sign on a stick*”, Pada cara ini panel *signage* ditopang dengan tiang tunggal yang menancap ke tanah atau lantai.
 - c. *Multiple-posted*, pada cara ini panel *signage* ditopang dengan dua tiang yang ada di kedua sisi, dasar bawah tiang yang tertancap ke tanah.

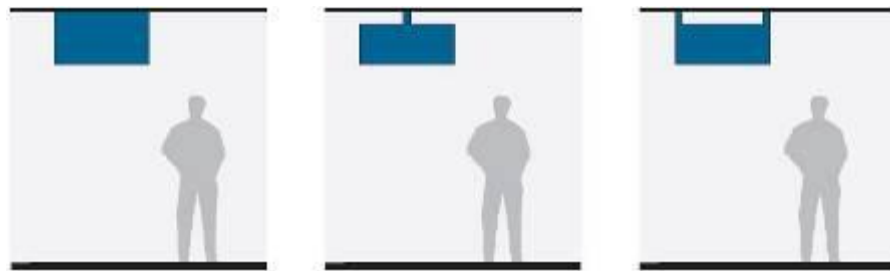


Gambar 2.6. *Freestanding* atau *Ground-Mounted*

(Calori & Eyenden, 2015)

2. *Suspended* atau *ceiling-hung*, bagian atas *sign* menancap di langit-langit dan pemasangannya secara horizontal. Penggunaan cara ini dibagi menjadi:
 - a. *Suspended monolith*, pada cara ini seluruh bagian atas *signage* menempel pada langit-langit.
 - b. *Suspended pendant*, Pemasangan *signage* bertumpu pada satu tiang yang menggantung di langit-langit ruangan

- c. *Suspended multiple-posted*, Pemasangan *signage* bertumpu pada dua atau lebih tiang yang menggantung di langit-langit ruangan.



Gambar 2.7. *Suspended* atau *Ceiling-Hung*

(Calori & Eyenden, 2015)

3. *Projecting* atau *flag-mounted*, pada bagian sisi *sign* menancap ke dinding dan pemasangannya secara vertikal.

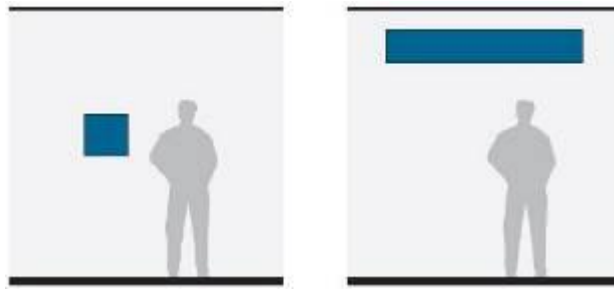
- a. *Projecting monolith*, pada cara ini panel *signage* seluruh bagian secara vertikal menempel pada dinding.
- b. *Projecting lollipop* atau “*sign on a stick*”, Pada cara ini menggunakan satu tiang untuk menopang secara vertikal pada dinding.
- c. *Projecting multiple-posted*, pada cara ini panel *signage* menggunakan dua atau lebih tiang untuk menopang secara vertikal pada dinding



Gambar 2.8. *Projecting* atau *Flag-Mounted*

(Calori & Eyenden, 2015)

4. *Flush* atau *flat wall-mounted*, dimana bagian belakang *sign* menempel ke tembok dengan pemasangan secara vertikal.



Gambar 2.9. *Flush* atau *Flat Wall-Mounted*

(Calori & Eyenden, 2015)

2.1.5. Material

Menurut Calori (2015) menambahkan berdasarkan hasil akhirnya, pembuatan *signage* dibagi menjadi beberapa material antara lain:

1. Metal

Menurut Calori (2015) dalam penggunaan material *metal* sebagai hasil akhir dapat dibuat halus, ataupun memiliki tekstur. Beberapa bahan *metal* tersedia dengan sentuhan yang unik yang dibuat oleh pabrik (hlm. 225-226).

2. Plastik

Menurut Calori (2015) hasil akhir dalam penggunaan material plastik komposisinya biasanya jarang diubah oleh produsen *sign*. Penggunaan material plastik yang paling umum digunakan adalah akrilik dan polikarbonat. Dalam penggunaan material ini biasanya menggunakan pelapis, untuk membentuk tekstur (hlm. 226-229).

3. Kaca

Menurut Calori (2015) material penggunaan kaca dapat diperoleh di pabrik kaca ataupun gelas. Berbagai macam tekstur dan pola pada permukaan dapat dibuat menggunakan proses kimia (hlm. 229-230).

4. Kayu

Menurut Calori (2015) penggunaan material kayu saat ini sudah jarang dipakai sebagai bahan dalam pembuatan *signage*. Banyak orang sekarang beralih dari pembuatan kayu menjadi bahan plastik karena lebih murah. Material kayu masih dipakai untuk menyesuaikan dengan lingkungan dan konsep. Dalam penggunaan material ini perlu menggunakan *finishing* pernis untuk melindungi material kayu dari rayap, dan untuk menghasilkan visual yang baik. (hlm. 231-232).

5. *Fabrics*

Menurut Calori (2015) penggunaan bahan kain memiliki karakter yang fleksibel, visual yang baik, dan harga yang lebih murah. Bahan kain memiliki kekurangan apabila tidak ada lapisan khusus maka tampilan visual akan mengalami penurunan, karena bahan ini memiliki daya tahan yang kurang baik. (hlm. 233).

6. *Masonry*

Menurut Calori (2015) kelebihan dari material ini memiliki daya tahan yang baik serta memiliki visual yang baik. Kekurangan

dari material ini adalah biaya yang dikeluarkan untuk material ini jauh lebih banyak. Bahan ini biasa digunakan sebagai material dalam pembuatan *signage*. Material ini biasa digunakan dalam pembuatan *signage* yang berada di luar ruangan (hlm. 233).

2.2. Desain Komunikasi Visual

Menurut Landa (2014), desain merupakan salah satu bentuk komunikasi untuk menyampaikan informasi kepada audiens. Cara penyampaian pesan dalam desain menggunakan bentuk visual. Hal ini merupakan representasi visual dari sebuah ide. Di dalam desain yang baik dapat memberikan informasi dengan makna yang lebih mendalam (hlm.1-2).

Desain dapat menjadi perantara antara informasi dan pemahaman. Desain bisa sangat efektif sehingga mempengaruhi perilaku. Seorang Designer menggunakan komunikasi visual untuk menyelesaikan masalah pada umumnya.

2.2.1. Elemen Desain

Landa (2014) menjelaskan, bahwa desain yang dikatakan baik selalu memiliki elemen-elemen penting. Berikut adalah elemen-elemen desain yang berguna untuk mengekspresikan sebuah pesan, yaitu: garis, bentuk, warna, dan tekstur (hlm. 19).

2.2.1.1. Garis

Menurut Landa (2014) Titik merupakan satuan terkecil dari garis dan umumnya dilihat sebagai bentuk lingkaran. Garis dapat didefinisikan

sebagai titik yang memanjang. Garis juga dapat diartikan tanda yang dibuat oleh alat visual karena digambar di atas permukaan. Garis mempunyai peran dalam suatu komposisi dan dapat digunakan untuk komposisi dan mengkomunikasikan sesuatu (hlm. 19).



Gambar 2.10. Gambar Garis

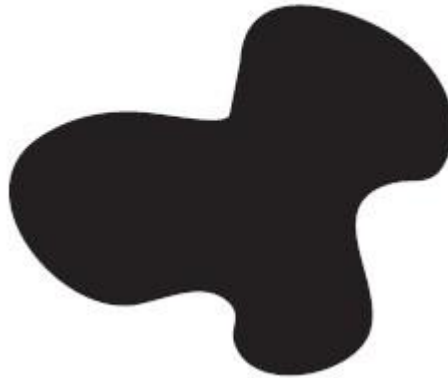
(Landa, 2014)

2.2.1.2. Bentuk

Menurut Landa (2014), Bentuk didefinisikan sebagai jalur yang ditutup atau area yang dibatasi oleh permukaan dua dimensi. Pada dasarnya, bentuk itu datar dan dapat diukur oleh panjang dan lebar. Semua bentuk berasal dari 3 bentuk dasar yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran (hlm. 20). jenis- jenis bentuk adalah sebagai berikut:

1. Bentuk geometris merupakan bentuk yang kaku, bentuk yang terbuat dari garis lurus dan sudut yang terukur.
2. Bentuk *curvilinear*, *organic*, atau *biomorphic* merupakan bentuk yang memiliki nuansa natural.

Curvilinear/Organic

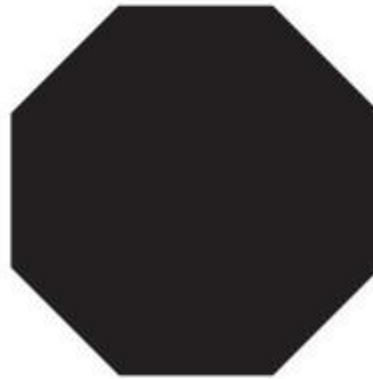


Gambar 2.11. Bentuk *Curvilinear/Organic*

(Landa, 2014)

3. Bentuk *rectilinear* merupakan bentuk yang terdiri dari sudut ataupun garis lurus.
4. Bentuk *irregular* merupakan bentuk yang tidak beraturan terbuat dari garis lurus dan melengkung.
5. Bentuk *accidental* merupakan bentuk yang dihasilkan karena ketidaksengajaan misalnya bercak, goresan, tumpahan tinta pada kertas.
6. Bentuk *nonobjective* atau bentuk *nonrepresentational* bentuk yang murni diciptakan. Bentuk ini tidak berhubungan dengan objek apapun di alam.

Nonobjective



Gambar 2.12. Bentuk *Nonobjective*

(Landa, 2011)

7. Bentuk *abstrak* merupakan bentuk yang mengacu pada penataan ulang yang sederhana, atau kompleks atau distorsi dari representasi yang digunakan untuk perbedaan gaya atau tujuan komunikasi.
8. Bentuk *representational* merupakan bentuk yang dapat dikenali dan mengingatkan penonton akan objek nyata yang ada di alam.

Representational



Gambar 2.13. Bentuk Representational

(Landa, 2011)

2.2.1.3. Warna

Menurut Landa (2014), Warna didefinisikan sebagai elemen desain yang kuat dan menantang. Warna merupakan properti yang dihasilkan oleh energi cahaya, dapat dibayangkan tanpa cahaya kita tidak bisa melihat warna. Terdapat dua jenis warna yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* merupakan warna yang memiliki dasar *red*, *green*, dan *blue*. Warna *subtractive* merupakan warna yang berasal dari pigmen, warna *subtractive* memiliki warna primer merah, biru, dan kuning. Dalam *offset printing* memiliki warna pigmen yang berbeda yaitu, *magenta*, *yellow*, and *cyan*. Dalam warna *offset printing* biasanya ditambahkan warna hitam untuk menambah kontras (hlm. 23-24).



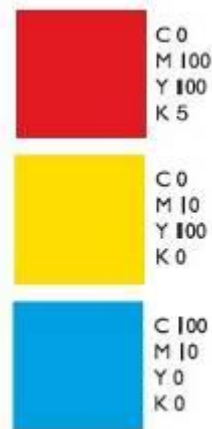
Gambar 2.14. Warna Additive

(Landa, 2011)



Gambar 2.15. Warna Subtractive

(Landa, 2011)



Gambar 2.16. Warna Subtractive CMYK

(Landa, 2011)

2.2.1.4. *Texture*

Menurut Landa (2014), tekstur merupakan kualitas sentuhan pada permukaan objek yang dapat dirasakan. Dalam visual, ada dua kategori tekstur yaitu tekstur *tactile* dan tekstur visual. Tekstur *tactile* dapat diraba secara fisik, contohnya adalah *embossing*, *engraving*. Hal ini bisa dilakukan dengan cara membuat pola pada elemen visual (hlm. 28).

2.2.2. Prinsip Desain

Menurut Landa (2014) dalam bukunya berjudul *Graphic Design Solutions* mengatakan, untuk menghasilkan karya design yang baik dibutuhkan prinsip dasar desain saling bergantung dengan prinsip desain lainnya (hlm. 29). Prinsip-prinsip desain tersebut yaitu:

2.2.2.1. Format

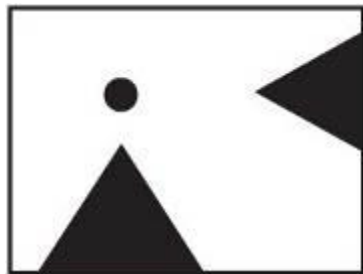
Menurut Landa (2014) Format merupakan istilah dengan makna yang saling terkait. Formatnya adalah batas yang telah ditentukan, serta bidang yang melingkupinya. Format juga mengacu pada bidang yang menandakan batasan tepi desain seperti lembar kertas, layar ponsel, atau *billboard*. Terkadang, bentuk dan ukuran format sudah ditentukan sehingga desainer harus dapat mengatur komposisi elemen pada bidang tersebut (hlm. 29).

2.2.2.2. Keseimbangan

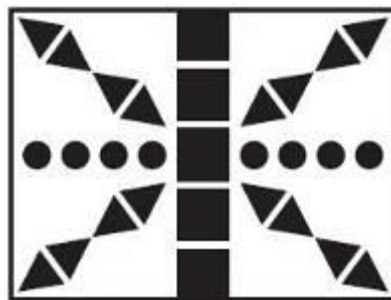
Keseimbangan merupakan prinsip yang dapat dipahami menggunakan intuisi. Dalam menentukan keseimbangan perlunya komposisi untuk dapat menghasilkan harmoni bagi mereka yang melihatnya. Keseimbangan merupakan stabilitas atau keseimbangan yang tercipta oleh distribusi berat visual, posisi, warna, bentuk dan ukuran suatu elemen. Landa (2011) membagi keseimbangan menjadi 3 jenis, yaitu simetris, asimetris, dan *radial* (hlm. 30).



Gambar 2.17. Keseimbangan Simetris
(Landa, 2011)



Gambar 2.18. Keseimbangan Asimetris
(Landa, 2011)



Gambar 2.19. Keseimbangan *Radial*
(Landa, 2011)

2.2.2.3. *Visual Hierarcky*

Landa (2014) *Visual Hierarcky* merupakan prinsip utama dalam mengkomunikasikan informasi. Desainer menggunakan hirarki visual untuk mengarahkan elemen visual dan menekankan hal apa yang ingin dilihat pertama, kedua, dan seterusnya. Hirarki visual sangat erat kaitannya

dengan penekanan (*emphasis*), karena akan menimbulkan bentrokan apabila memberikan penekanan lebih pada salah satu elemen visual (hlm. 33).

2.2.2.3.1. Emphasis

Menurut Landa (2014), *emphasis* adalah penataan elemen visual sesuai dengan kepentingannya. Desainer berhak menentukan elemen visual mana yang akan lebih ditekankan (dominan) daripada elemen yang lainnya. Bagian yang lebih dominan itu disebut juga titik fokus (*focal point*). Posisi, ukuran, bentuk, arah, *hue*, *value*, saturasi, dan tesktur suatu elemen visual berperan dalam penentuan *focal point* (hlm. 33).

2.2.2.4. Ritme

Landa (2014) dalam desain grafis pengulangan yang kuat, dan konsisten pola elemen dapat mengatur ritme, membuat mata yang melihatnya bergerak disekitar halaman. Ritme yang diatur oleh interval waktu dapat dihentikan, diperlambat, atau dipercepat sesuai keinginan desainer. Faktor yang membentuk ritme antara lain, warna, tesktur, *figure/ground*, *emphasis*, dan keseimbangan (hlm. 35).

2.2.2.5. Unity

Landa (2014) menjelaskan bahwa ada banyak cara untuk mencapai kesatuan, dimana seluruh elemen visual dikomposisikan sedemikian rupa agar terlihat sebagai satu kesatuan. Salah satu yang bisa dilakukan dengan tata letak yang ideal sehingga tidak ada satu bagian pun yang terpisahkan.

Desainer percaya bahwa *audience* mampu menerima dengan baik apabila komposisi tersebut merupakan kesatuan yang utuh (hlm. 36).

2.2.3. Tanda Dalam Signage

Landa membagi menjadi 3 tanda. Tanda panah merupakan tanda yang dipakai dalam signage, seperti yang di jelaskan Calori. Penjelasan tanda oleh Landa, dan Chris Calori adalah sebagai berikut.

2.2.3.1. Ikon

Menurut Landa (2014) merupakan suatu tiruan dari suatu objek. Ikon menyerupai bentuk yang diwakilinya atau memiliki kualitas yang sama. Ikon bisa dibilang sebagai bentuk representasi (hlm. 116).

2.2.3.2. Index

Menurut Landa (2014) tanda ini memiliki hubungan langsung antara bentuk tanda dengan objek. Index dapat dibilang sebagai bentuk sebab akibat (hlm. 116).

2.2.3.3. Simbol

Simbol merupakan bentuk visual yang memiliki hubungan yang ditandakan dengan penanda. Simbol dapat diartikan dari hasil dari kesepakatan bersama. (hlm. 116).

2.2.3.4. Tanda Panah

Panah merupakan simbol yang cukup sederhana, biasanya memiliki bentuk kepala runcing. Bentuk ini biasanya representasi dari bentuk fisik panah yang biasa dipakai untuk berburu. (hlm. 148).

2.2.4. Tipografi

Tipografi merupakan disiplin ilmu yang mempelajari mengenai huruf. Tipografi mempunyai fungsi untuk komunikasi, dan keindahan. Fungsi komunikasi tipografi dapat menyampaikan pesan dengan jelas. Sedangkan untuk fungsi keindahan, tipografi menunjang penampilan agar pesan terlihat lebih menarik.

2.2.4.1. Klasifikasi Huruf

Dalam bukunya DiMarco (2016) huruf memiliki klasifikasi (hlm. 73-75), yaitu:

1.) *Serif*

Font *serif* merupakan kategori dari font gaya lama, dan masuk dalam kategori tipografi klasik. Pada huruf jenis ini memiliki ekor pada ujung atas dan ujung bawah huruf. Huruf *serif* memberikan komposisi yang lebih lembut, hal ini disebabkan karena memiliki bentuk ekor pada huruf. Huruf ini memiliki kekuatan visual yang berbeda dengan huruf *Sans Serif*.



Gambar 2.20. Serif

(DiMarco, 2010)

2.) *Sans Serif*

Sans Serif merupakan huruf yang tidak memiliki serif, huruf ini tergolong modern. Huruf ini memiliki ketebalan hurufnya yang sama.

Huruf ini sering digunakan karena dapat menciptakan tampilan visual yang dominan. Kesan yang ditimbulkan adalah modern, dan efisien. Font ini biasa sebagai font utama dalam mengisi bagian isi teks.



Gambar 2.21. *Sans Serif*

(DiMarco, 2010)

3.) Slab serif

Penggunaan huruf ini sangat baik pada bagian judul. Huruf ini biasanya memiliki *stroke* yang lebih berat pada ujung huruf. Penggunaan huruf ini pada bagian isi teks sangat jarang digunakan karena huruf ini bisa mengambil ruang spasi huruf yang lebih kecil.



Gambar 2.22. Keseimbangan *Radial*

(DiMarco, 2010)

4.) Script

Jenis huruf ini dirancang agar terlihat seperti tulisan tangan. Huruf ini dirancang untuk membangun identitas keanggunan jika dengan benar. Ciri khas pada huruf ini biasanya miring ke arah kanan. Huruf ini menimbulkan kesan pribadi yang elegan. Namun huruf ini tidak menjadi pilihan utama pada saat mendesain.



Gambar 2.23. Script

(DiMarco, 2010)

5.) Black Letter

Huruf ini dikenal termasuk salah satu kategori huruf tertua. Huruf ini meniru tampilan huruf kaligrafi dan bisa menimbulkan kesan Inggris kuno. Pengguna huruf ini untuk menciptakan suasana gaya kuno. Tipografi ini kurang berfungsi baik dalam jumlah besar.



Gambar 2.24. Blackletter

(DiMarco, 2010)

6.) Decorative

Pada jenis huruf ini menggunakan huruf yang rumit atau abstrak untuk menciptakan tampilan yang baru. Font ini biasanya jarang dipakai oleh desainer profesional karena huruf ini kurang konsisten. Penggunaan font ini biasanya harus memikirkan berbagai aspek dalam mendesain. Font ini memiliki nilai estetika yang cukup tinggi.



Gambar 2.25. Blackletter

(DiMarco, 2010)

7.) Symbol

Tipografi ini menggunakan angka dan bentuk geometris. *Font* ini biasanya dapat ditempatkan di suatu baris untuk menambah aksen atau hiasan. Simbol *font* termasuk dalam kategori font yang sering digunakan. *Font* ini juga biasa disebut *font* gambar.



Gambar 2.26. Symbol

(DiMarco, 2010)

2.2.5. Layout

Menurut (Calori & Eynden, 2015) Layout merupakan tahap menata huruf, simbol, tanda, informasi, gambar menjadi sebuah komposisi yang menarik dan nyaman dilihat. Layout dapat mengekspresikan tempat dan lingkungannya. Hal ini yang membuat desainer mampu menyampaikan pesan melalui tata letak *signage*. Penggunaan layout pada sign dapat mengekspresikan karakter visual melalui sistem grafis.

Tata letak bisa tebal dan mencolok atau tipis dan tidak mencolok. Dengan demikian tampilan visual pada *sign* perlu dipertimbangkan karena akan sangat berpengaruh pada ukuran dan proposi *sign*. Konten pesan, serta ukuran, tata letak gambar juga memiliki pengaruh. Oleh karena itu tugas *layout* menentukan ukuran grafik pada setiap tanda, dan ukuran tipografi agar dapat dilihat dari jarak tertentu (hlm 165-166).



Gambar 2.27. Zona Layout

(Calori & Eynden, 2015)



Gambar 2.28. Contoh Penerapan Layout

(Calori & Eynden, 2015)

2.2.6. Hirarki

Menurut (Calori & Eynden, 2015) Tidak semua informasi sama, beberapa informasi dikategorikan lebih penting dari pada yang lain. Hirarki berfungsi menempatkan informasi yang lebih penting memiliki pembeda melalui posisi, ukuran, dan warna dengan informasi lainnya. Konten dalam sebuah signage memiliki tingkatan prioritas, karena itu dalam merancang *sign* perlu mengatur kepentingan informasi yang lebih diutamakan. Dalam proses perancangan *sign* perlu menentukan informasi yang primer, sekunder dan tersier, hingga yang kurang penting.

Prinsip umumnya adalah semakin penting informasi maka tampilan grafisnya perlu lebih besar daripada tanda-tanda yang menginformasikan informasi sekunder. Informasi yang lebih penting biasanya ditempatkan pada posisi yang lebih tinggi (hlm 98-99). Alasan pentingnya hirarki pada *sign* adalah:

1. Untuk meningkatkan efektifitas komunikasi

Karena beberapa informasi dianggap lebih penting, dan karena adanya batasan seseorang dalam seseorang menyerap informasi. Penggunaan hirarki yang baik perlu ditampilkan secara baik dengan membuat informasi yang penting lebih besar. Sehingga tidak timbul kebingungan dalam mengidentifikasi informasi

2. Untuk menghemat ruang pada *sign*

Jumlah ruang yang dimiliki *sign* untuk menampilkan informasi tidak jarang terbatas. Contohnya ketinggian langit-langit yang rendah, ukuran fisik *sign* yang terbatas, juga membuat terbatasnya informasi. Oleh karena itu pesan yang terdapat pada *sign* harus yang paling penting.



Gambar 2.29. Zona Penempatan

(Calori & Eynden, 2015)

2.3. Antropometri

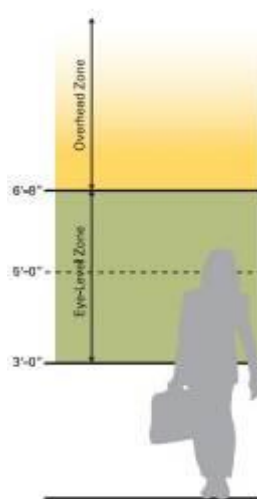
2.3.1. Zona Penempatan

Menurut Calori (2015) *signage* yang baik memiliki syarat dapat dilihat dengan jelas, dan dapat dibaca walau dalam waktu yang singkat. Zona penempatan *sign system* terbagi menjadi dua yaitu (hlm. 203-204):

3. *Overhead zone* yaitu *sign system* yang berada pada 6'-8" (202 cm) di atas permukaan tanah. *Sign system* yang berada pada posisi ini memiliki tingkat hirarki tinggi. Hal ini bertujuan agar tidak terhalang oleh manusia dan mobil yang berlalu lalang.

4. *Level zone*

Yaitu *sign system* yang berada pada posisi antara 3'-0" (91 cm) hingga 6'-8" (202 cm) diatas permukaan tanah. Pada umumnya berada pada ketinggian 5'-0" (125 cm). *Sign* yang berada pada posisi ini memiliki tingkat hirarki menengah atau rendah. Informasi pada posisi ini pada umumnya berisikan penjelas dan pelengkap.

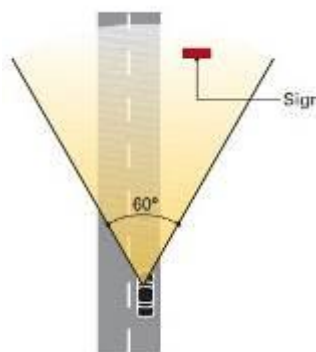


Gambar 2.30. Zona Penempatan
(Calori & Eynden, 2015)

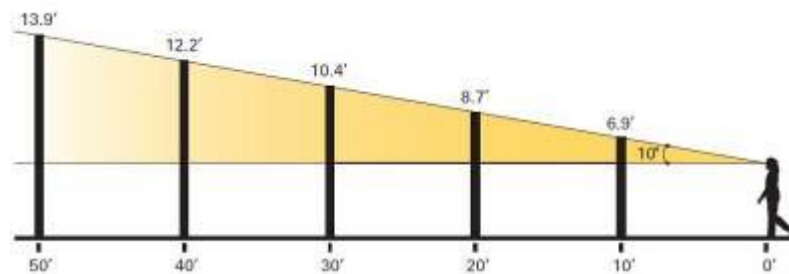
2.3.2. Jarak Pandang

Menurut Calori & Eynden (2015) Sudut pandang horizontal manusia maksimal 20 sampai 30 derajat dari garis horizontal mata ketika melihat ke arah depan.

Sedangkan sudut pandang vertikal manusia maksimal 10 sampai 15 derajat dari garis horizontal mata ketika manusia melihat lurus ke depan (hlm.206-207).



Gambar 2.31. Sudut Pandang Mata Horizontal
(Calori & Eynden, 2015)



Gambar 2.32. Sudut Pandang Mata Vertikal
(Calori & Eynden, 2015)

2.4. Rumah Sakit

2.4.1. Definisi Rumah Sakit

Menurut WHO Rumah Sakit adalah bagian dari internal dari suatu organisasi sosial dan kesehatan. Rumah sakit juga merupakan institusi pelayanan kesehatan

yang menyelenggarakan pelayanan kesehatan perorangan secara paripurna yang menyediakan rawat inap, rawat jalan dan rawat gawat darurat. Jarak pandang manusia dapat mempengaruhi besar atau kecilnya *sign system*. Dalam proses pembuatan *sign system* perlu menentukan hirarki untuk menentukan informasi apa yang lebih penting, dengan diperbesar atau posisi lebih tinggi.

2.4.2. Fungsi Rumah Sakit

Menurut (Undang-undang No. 44 tahun 2009) Rumah sakit memiliki fungsi seperti:

1. Penyedia pelayanan pengobatan dan pemulihan kesehatan sesuai dengan standar Rumah Sakit.
2. Pemeliharaan dan peningkatan kesehatan perorangan melalui pelayanan yang paripurna tingkat kedua dan ketiga sesuai kebutuhan medis.
3. Penyelenggara pendidikan dan pelatihan sumber daya manusia dalam rangka peningkatan kemampuan dalam pemberian pelayanan.
4. Penyelenggaraan penelitian dan pengembangan serta penapisan dalam bidang teknologi.

2.4.3. Klasifikasi Rumah Sakit

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2009 klasifikasi Rumah Sakit dapat dibagi berdasarkan kepemilikan, jenis pelayanan, fasilitas dan kemampuan pelayanan Rumah Sakit.

Dari jenis kepemilikan Rumah Sakit dapat dibagi menjadi:

1. Rumah Sakit Swasta

Rumah Sakit yang dibangun oleh pihak swasta memberikan pelayanan bersifat umum.

2. Rumah Sakit Pemerintah

Rumah Sakit yang dibangun oleh pihak pemerintah, Rumah Sakit ini dimiliki pemerintah pusat ataupun daerah.

Dari jenis pelayanan Rumah Sakit dapat dibagi menjadi:

1. Rumah Sakit Umum

Rumah Sakit yang memberikan pelayanan secara umum bagi kesehatan yang bersifat dasar.

2. Rumah Sakit Khusus

Rumah Sakit yang menyediakan pelayanan untuk penyintas yang mempunyai penyakit khusus.

Berdasarkan fasilitas dan kemampuan pelayanan Rumah Sakit

1. Rumah Sakit kelas A: Memiliki fasilitas lebih dari 1000 tempat tidur.
2. Rumah Sakit kelas B: Memiliki fasilitas lebih dari 300-1000 tempat tidur.
3. Rumah Sakit kelas C: Memiliki fasilitas lebih dari 100-500 tempat tidur.
4. Rumah Sakit kelas D: Memiliki fasilitas lebih dari kurang dari 100 tempat tidur.

Berdasarkan keputusan Menteri Kesehatan RI No. 134/Men.Kes/SK/ IV/78 tahun 1978 tentang susunan organisasi dan tata kerja Rumah Sakit Umum pasal 4 membagi Rumah Sakit Umum dibagi menjadi tiga kelas :

1. Kelas A, Melaksanakan pelayanan kesehatan yang spesialis dan sub spesialis luas.
2. Kelas B, Melaksanakan pelayanan kesehatan spesialis luas.
3. Kelas C, Melaksanakan pelayanan kesehatan sedikitnya empat cabang spesialis yaitu penyakit dalam, kebidanan, dan kandungan, penyakit bedah, dan kesehatan anak.